

Memfaatkan Permainan Edukatif untuk Mendeskripsikan Benda: *English Talent Class* SMA Negeri 2 Plus Panyabungan

Sartika Dewi Harahap

Tadris Bahasa Inggris, STAIN Mandailing Natal
Korespondensi: sartikahrp12@gmail.com

Abstract

Students' skills in describing things in English sentences have their own challenges at senior high school levels. One of the toughest challenges in students' skills in both speaking and writing is none other than the lack of English vocabulary that students have acquired from elementary and junior high school levels. This is a special concern for teachers, Tallent Day extracurricular coaches, in this case English Talent coaches at SMA Negeri 2 Plus Panyabungan. Talent Day is one of the breakthroughs initiated by SMA Negeri 2 Plus Panyabungan every Saturday. On this occasion, the school asked the Tadris English Study Program Lecturer at STAIN Mandailing Natal in Community Service activities to be assisted by several students to provide assistance in the form of Learning English Fun, namely Game based Learning. This activity aims to provide a new experience for English Talent participants on the Describing Things material combined with some simple fun games, such as Guess the Picture, Let's Play Chase and Guess Me, Who Am I. During the activity the students looked enthusiastic, happy, and the spirit. During the activity, the students looked enthusiastic, happy and enthusiastic and were not ashamed and depressed. This is because the learning method used is not like in class learning on compulsory subjects.

Keywords: *community service, describing things, English talent, game based learning*

Abstrak

Keterampilan siswa/i dalam mendeskripsikan sebuah benda dalam kalimat berbahasa Inggris memiliki tantangan tersendiri di tingkat SMA. Salah satu tantangan terberat dalam keterampilan siswa/i baik dalam berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*) tak lain disebabkan masih kurangnya bekal kosakata bahasa Inggris yang dimiliki siswa/i yang mereka diperoleh dari tingkat SD dan SMP. Hal ini menjadi perhatian khusus bagi guru, Pembina Ekstrakurikuler *Talent Day* dalam hal ini Pembina *English Talent* di SMA Negeri 2 Plus Panyabungan. *Talent Day* adalah salah satu terobosan yang digagas oleh SMA Negeri 2 Plus Panyabungan setiap hari Sabtu. Pada kesempatan ini sekolah meminta Dosen Program Studi Tadris Bahasa Inggris STAIN Mandailing Natal dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dibantu oleh beberapa mahasiswa/i untuk memberikan pendampingan berupa pengalaman belajar bahasa Inggris menyenangkan yakni memanfaatkan permainan edukatif. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman baru bagi peserta Kelas Talenta Bahasa Inggris (*English Talent class*) pada materi mendeskripsikan benda (*Describing Thing*) yang dipadukan dengan beberapa permainan sederhana yang menyenangkan diantaranya bernama *guess the Picture*, *let's play chase* dan *Guess me, Who Am I*. Selama kegiatan berlangsung siswa/i tampak antusias, senang dan semangat juga tidak malu dan tertekan. Hal ini dikarenakan metode belajar yang digunakan tidak seperti pada belajar dikelas pada mata pelajaran wajib.

Kata kunci: *English talent, describing things, game based learning, pengabdian kepada masyarakat*

A. Pendahuluan

Tiap manusia bertugas sebagai penutur bahasa yang diwajibkan mempunyai keahlian berbicara. Baik didalam komunikasi lisan ataupun tulis keterampilan berbicara amat sangat diperlukan dalam proses penyampaian pesan dari penutur satu bahasa (*sender*) kepada penerima/pendengar bahasa itu sendiri (*receiver*). Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan para penutur bahasa di dunia menjadi salah satu hal yang tidak bisa dihindarkan bagi siapapun. Maka dari itu keahlian yang dimiliki berupa keahlian berbahasa Inggris, hal ini nyatanya dapat dipakai dalam berbicara kepada lawan bicara dari manca negara. Bukan cuma bahasa asing, penutur bahasa juga harus piawai dalam berbahasa Indonesia. Hal ini menjadi penting karena bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu bagi orang Indonesia yang terdiri dari banyak suku dan bahasa daerah. Paling tidak terdapat 4 keahlian berbicara yang wajib dipahami penutur bahasa itu sendiri, antara lain ialah: 1) keahlian menyimak, 2) keahlian membaca, 3) keahlian berdialog, serta 4) keahlian menulis. Dari keempat tipe keterampilan itu bisa digolongkan jadi 2 watak ialah keahlian produktif serta reseptif (Ayudia, Suryanto& Waluyo, 2016).

Siswa/i yang tergabung dalam komunitas *english talent* masih memiliki asumsi jika kemampuan dan keterampilan menulis juga berbicara terutama pada materi mendeskripsikan benda (*descriptive things*) dalam bahasa Inggris menjadi susah sekali. Hal ini diakibatkan masih terdapatnya sebagian pandangan kebahasaan yang minim (misalnya: pemakaian kosa kata yang tepat, cara pengucapan kata demi kata, tata bahasa yang baik dan benar tingkat kepercayaan diri, aturan bahasa yang bagus serta benar, pelafalan serta ciri baca yang betul) yang wajib dipahami siswa/i ketika mereka menulis huruf, kata, frase serta kalimat dalam bahasa Inggris. Upaya tenaga pendidik yang bertanggung jawab untuk keberhasilan program ini yang dalam hal ini adalah guru serta pembina *english talent* masih merasa kurang maksimal. Kepiawaian serta keahlian berbicara adalah hal terpenting untuk peserta *English Tallent* dalam kegiatan berbicara (*speaking*) maupun menulis (*writing*) bahasa Inggris pada materi deskripsi benda (*describing things*). Hematnya, tenaga pendidik belum menemukan metode pembelajaran yang tepat dan berbeda, juga suasana belajarnya dengan mata pelajaran wajib.

English Talent sendiri adalah bagian dari *Talent class* dalam kegiatan *Talent Day*. Kegiatan ini merupakan kegiatan tambahan atau sering disebut dengan ekstrakurikuler yang digagas oleh SMA Negeri 2 Plus Panyabungan setiap hari Sabtu. Berbeda dengan sekolah lain, SMA Negeri 2 Plus Panyabungan berusaha menciptakan atmosfer yang berbeda diakhir pekan setelah dari hari senin sampai jumat siswa/i fokus mengikuti kelas formal yakni mata pelajaran wajib dikelas dan serangkaian kegiatan asrama. Siswa/i diberi kebebasan untuk memilih satu diantara *Talent Class* yang mereka minati. Inti dari kegiatan Talent ini adalah menambah wawasan yang berkenaan dengan minat siswa/i dengan menekankan praktek untuk bebas mengekspresikan diri dibimbing oleh pembina yang kompeten disetiap bidang minatnya juga dipantau oleh guru mata pelajaran.

Implementasi dari metode konvensional ataupun metode ceramah (*drill*) oleh guru dan pembina selama proses pembelajaran, tentunya menimbulkan kejenuhan pada siswa. Hal ini disebabkan karena guru ataupun pembina kurang menguasai atau belum menemukan cara tepat dalam mengantarkan gagasan ataupun buah pikiran dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa terlebih pada kelas talenta yang seharusnya berbeda dengan kelas wajib. Pendekatan dan metode mengajar yang menarik akan mempermudah peserta didik dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan upaya mudah untuk meresap materi yang guru ataupun pembina ajarkan. Tetapi, pada praktiknya tidak seluruh pengajar bisa berinovasi dalam mengajar terlebih mendesain metode pembelajaran. Pengajar perlu banyak menggali potensi dalam mengembangkan diri dan pengalaman untuk desain pembelajaran yang lebih menarik, berbobot serta tidak membosankan bagi peserta didik.

1. ***Speaking* (Berbicara)**

Kayi (2006) mengatakan bahwa berbicara mengacu kepada kesenjangan antara ilmu bahasa atau yang lebih dikenal dengan sebutan linguistik juga keahlian dan metodologi dalam pengajaran. Keahlian linguistik yang berkaitan dengan bahasa yakni struktur dan isi bahasa. Mengajar berbicara tidak seperti mendengar, membaca dan menulis. Perlu membiasakan diri karena berbicara merupakan sebuah perlakuan komunikasi yang nyata. Berbicara sendiri adalah satu keterampilan yang produktif sehingga perlu berlatih sesering mungkin. Kegiatan ini ialah sebagai salah satu keterampilan dalam pembelajaran yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang, dimana berbicara memungkinkan pembelajar bahasa untuk dapat berkomunikasi antara satu dengan lainnya.

Disisi lain berbicara merupakan alat komunikasi lisan yang berisi ungkapan ide-ide si pembicara kepada si pendengar yang tidak hadir adalah orang-orang mereka minta secara langsung maupun tidak langsung sebagai mitra bicara. Artinya pembicara dapat mengungkapkan ide-idenya melalui bahasa. Dengan kata lain, berbicara adalah proses membangun dan berbagi makna melalui penggunaan simbol verbal dan nonverbal. Berbicara dalam bahasa Inggris merupakan momok yang paling sulit bagi siswa untuk menguasai.

Dalam mengajar berbicara, metode dan teknik pengajaran yang tepat harus diterapkan. Brown (2001:14) mendefinisikan metode pengajaran sebagai langkah-demi-langkah dan kumpulan spesifikasi kelas yang digeneralisasikan untuk mencapai tujuan linguistik. Sementara itu, teknik adalah salah satu dari berbagai macam kegiatan, latihan atau tugas yang digunakan di dalam kelas untuk mencapai tujuan belajar dan mengajar. Ada banyak metode dan teknik yang dapat diterapkan dalam pengajaran berbicara. Siswa belajar bahasa Inggris agar mereka dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan lancar, akurat dan tepat dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Fitur utama pembicaraan sebagai kinerja adalah fokus pada pesan dan audiens, organisasi dan urutan yang dapat diprediksi, pentingnya bentuk dan akurasi, bahasa lebih seperti bahasa tertulis, sering monologis. Beberapa dari keterampilan yang terlibat dalam menggunakan bahasa sebagai kinerja menggunakan format yang

sesuai, menyajikan informasi dalam urutan yang tepat, mempertahankan keterlibatan audiens, menggunakan pengucapan dan tata bahasa yang benar, menciptakan efek pada penonton, menggunakan kosakata yang tepat, dan menggunakan pembukaan dan penutupan yang tepat.

2. **Writing (Menulis)**

Menurut Vidiyanto (2020) bahwa dalam aktivitas belajar dan mengajar, guru melatih peserta didik untuk bisa membagi pengalaman, ide atau buah dari pikiran, serta pendapatnya dengan cara analitis serta inovatif dalam bentuk tulisan. Menulis wajib dipelajari dengan cara sungguh-sungguh serta butuh bimbingan yang efisien juga efektif. Pemilihan pendekatan ataupun metode mengajar menulis harus tepat agar siswa merasa senang, nyaman dan tidak tertekan ketika proses menulis. Hal ini menimbulkan minimnya atensi peserta didik dalam menekuni keahlian berbicara, terkhusus keahlian menulis.

Tarigan (2008) mengatakan dalam bahasa Inggris yakni "*writing is one of the most important things you do in college*", yang artinya bahwa menulis adalah hal terpenting ketika sekolah. Menulis berarti menuangkan ide-ide atau gagasan segar kedalam bentuk tulisan ataupun menggambarkan sesuatu pada orang lain lewat catatan. Menulis juga dapat dimaksud sebagai pernyataan ataupun mimik muka perasaan yang dituangkan dalam wujud tulisan.

Dengan kata lain yang dapat menggambarkan kegiatan menulis ialah bahwa kita bisa berbicara dengan cara tidak langsung tapi dapat berkomunikasi dengan orang lain walau tidak ada suara. Menulis juga merupakan sesuatu bentuk berasumsi bagi si pengarang yang merupakan proses memahami prinsip-prinsip menulis. Dalam hal ini si pengarang yang hendak menggambarkan imajinasinya bisa menolongnya untuk menggapai arti serta tujuannya. Prinsip terpenting yang dimaksudkan itu merupakan temuan, bagian, dan *style*. Dengan cara pendek berlatih menulis merupakan berlatih berasumsi dalam atau dengan metode tertentu (Wiyanto, 2004).

3. **Deskripsi Benda (Describing Things)**

Kegiatan mendeskripsikan benda adalah salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan perkembangan sosial pada siswa/i. Tidak banyak siswa/i yang masih belum memiliki sikap percaya diri dan juga keberanian yang tinggi, ada sebagian siswa/i yang masih sangat malu dan sulit untuk berinteraksi dengan orang lain, Tujuannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa/i SMA melalui kegiatan mendeskripsikan benda. Dengan ini mungkin siswa/i yang masih malu akhirnya bisa terdorong dan tertarik untuk mencoba berbicara didepan siswa/i lainnya. (Khoerunissa, 2022)

4. **Permainan Edukatif (Game based Learning)**

Salah satu pendekatan atau metode pengajaran berbicara yaitu dengan memanfaatkan permainan Edukatif. Alasan penulis menggunakan permainan edukatif karena bisa menjadi hal yang sangat berguna, menarik dan anti membosankan bagi peserta didik. Hal ini juga sebagai cara yang efektif dan menyenangkan ketika durasi pembelajaran tergolong panjang dan materinya serius. Permainan edukatif juga diyakini dapat memberikan efek positif pada minat dan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Inggris serta untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka seperti dikutip dalam (Arifin, 2003).

Permainan edukatif sangat efektif dan sudah banyak terbukti dalam rangka mendorong peserta didik untuk menyerap pelajaran bahasa yang terkategori materi serius. Permainan edukatif juga dapat membantu guru dan pembimbing untuk menciptakan konteks santai belajar bahasa. Misalnya, permainan gambar yang dirancang untuk memprovokasi komunikasi antar peserta didik biasanya tergantung pada kesenjangan informasi sehingga satu siswa harus berbicara dengan pasangannya untuk menyelesaikan suatu teka-teki, menggambar (*describe and draw*), menyusun satu kata dengan urutan yang benar (*describe* dan *menyusun*), atau menemukan persamaan dan perbedaan antara gambar.

Tidak hanya itu, permainan edukatif dapat dipakai oleh guru ataupun pembimbing untuk mengantarkan data, memicu atensi, serta pemikat pelajaran yang akan disampaikan. Pada awal mulanya, permainan edukatif berbentuk alat sederhana yang saat ini menjadi sebuah *platform* berisi materi pelajaran yang bertujuan untuk di informasikan lewat komunikasi perkataan. Tetapi, bersamaan dengan ekspedisi asal usul alat pembelajaran, asal usul kemajuan teknologi komunikasi, serta asal usul kemajuan teknologi data, saat ini alat pembelajaran berbasis permainan meliputi sebuah media alat tercetak, alat visual, alat audio visual, serta alat berbasis komputer dan juga internet.

Hadfield (1998: 4) mendeskripsikan sebuah permainan bermakna “kegiatan yang mempunyai ketentuan, tujuan serta mengasyikkan.” Arti lain dikemukakan oleh Harmer (1991: 101) jika istilah permainan merupakan bagian yang berarti perlengkapan guru, tidak hanya digunakan dalam proses pengajaran bahasa yang mereka bagikan, tetapi pula dampak terapeutik yang mereka punya. Permainan itu dapat diterapkan pada seluruh tahapan untuk menghasilkan atmosfer belajar yang menyenangkan serta menantang dibanding dengan aktivitas mengajar monoton seperti ceramah. Tidak hanya, itu tata cara permainan akan terasa lebih efisien jika diaplikasikan pada akhir pelajaran supaya anak didik terkesan dengan pelajaran terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris.

B. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan ini dilakukan sebagai wujud dari Pengabdian kepada Masyarakat oleh Dosen Tadris Bahasa Inggris STAIN Mandailing Natal dibantu oleh mahasiswa program studi TBI. Kegiatan ini mengusung konsep *Learning English Fun* yakni *Game based Learning* yang diperuntukkan untuk siswa/i SMA. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tempat dilaksanakannya yakni di SMA Negeri 2 Plus Panyabungan yang beralamat di jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution

kelurahan Pidoli Lombang kecamatan Panyabungan kota kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara. SMA Negeri 2 Plus Panyabungan adalah salah satu sekolah favorit di tanah bumi gordang sambilan ini. Banyak sekali konsep atau gagasan yang diangkat oleh kepala sekolah untuk meningkatkan kompetensi siswa/i sebagai bekal skill tambahan ketika mereka telah menjadi alumni. Diantaranya adalah *Talent Day*.

Talent Day merupakan satu hari dimana siswa/i bebas berkreasi, praktek, berimajinasi dengan bakat dan minat yang mereka gemari diluar jam pelajaran biasa. *Talent Day* dilakukan setiap hari sabtu setiap akhir pekan hari efektif. Dimana dimulai dari senin sampai dengan jumat siswa/i mengikuti pelajaran wajib dikelas yang ajar oleh tenaga pendidik professional yakni guru bidang studi sesuai dengan jadwalnya masing-masing. Berbeda dengan *Talent Day* yang dibimbing oleh pembina dan lebih menekankan praktek langsung. Salah satu *Talent* yang diusung adalah *English Talent*.

English Talent menjadi pusat kegiatan para siswa/i yang memiliki minat dan bakat bahasa Inggris. Dibimbing oleh kakak alumni sebagai pembina yang memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris dari universitas ternama di Sumatera Utara juga sebagai kakak asrama di sekolah tersebut. Disediakan durasi sekitar 2-3 jam setiap minggu, siswa dilatih, dibimbing dan dipandu praktek *English Skill*, seperti *Speaking, Listening, Writing* dan *Reading*. Sebagai wujud dari aplikasi teori yang sudah mereka pelajari dipelajaran wajib bahasa Inggris bersama guru bahasa Inggris.

Pada kesempatan ini dosen TBI STAIN Madina memperoleh kesempatan diundang langsung oleh kepala SMA Negeri 2 Plus Panyabungan, untuk memberikan nuansa belajar yang berbeda. Hal ini diindahkan oleh ketua program studi Tadris Bahasa Inggris STAIN Mandailing Natal terlebih oleh para dosen diprodi tersebut, mengingat ini merupakan kegiatan wajib dosen yang harus dilakoni dibantu oleh mahasiswa. Untuk memberikan dampak lebih segar dan memberikan sentuhan menyenangkan selama proses pembelajaran.

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan persiapan, baik pihak sekolah maupun tim dari TBI yakni dosen dan beberapa mahasiswa yang tergabung dalam tim Pengabdian kepada Masyarakat mempersiapkan diri, metode dan perlakuan yang akan dipresentasikan ketika dikelas *English Talent*.

a) Persiapan yang dilakukan oleh sekolah

Pihak sekolah yakni guru bahasa inggris dan kakak Pembina mempersiapkan alat pendukung terlaksananya pengabdian kepada masyarakat yang akan berlangsung seperti, laptop, lcd proyektor, kelas yang nyaman dan menyampaikan informasi kepada peserta *English Talent* tentang akan kehadiran tim relawan yang akan memberikan nuansa belajar baru dipekan ini.

b) Persiapan yang dilakukan oleh tim PkM TBI STAIN Mandailing Natal

- Dosen TBI mempersiapkan materi teori tentang *Describing Things* dan mengarahkan mahasiswa tentang bagaimana perlakuan apa yang harus dilakukan mahasiswa/i ketika sampai di *English Talent Class*.
- Prodi TBI mempersiapkan spanduk serta kebutuhan material yang diperlukan selama agenda berlangsung
- Mahasiswa TBI mempersiapkan alat peraga *game based learning* dan mendalami bagaimana pengaplikasian game-game tersebut agar semakin menarik perhatian para peserta *English Talent*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kelas dibuka oleh guru dan kakak pembina untuk memperkenalkan tamu yakni tim pengabdian kepada Masyarakat sekaligus membuka acara dan mempersilahkan tim PkM agar menyampaikan materi sesantai mungkin. Kemudian dosen TBI menyambut hangat sambutan dari pihak sekolah dan menyampaikan materi *Describing Things* berupa teori pada *power point*.

Selanjutnya setelah teori telah disampaikan dengan diselingi tes langsung sebagai *feedback* dari fase awal pembelajaran, mahasiswa/I, para pembantu pengabdian dipersilahkan memandu jalannya *game* yang akan memberi nuansa belajar berbeda dari biasanya. Guru dan kakak pembina memberi keluesan bagi para mahasiswa/i untuk senyaman mungkin memberikan pengarahan kepada siswa/i menjalankan *game*.

Berikut konsep *game* yang diberikan oleh dosen TBI dan diarahkan oleh mahasiswa/i dalam pelaksanaannya dikelas *English Talent*.

1) Tebak gambar (*Guess the Picture*):

- Siapkan 20 gambar benda dan beri nama.
- Bagi kelas menjadi 2 kelompok.
- Bariskan 2 kelompok tersebut.
- Tiap orang dalam kelompok akan berhadap-hadapan.
- Pilih ketua kelompok dan beri kesempatan untuk suit.
- Tim yang kalah bermain duluan.
- Pilih 2 org, untuk main pertama.
- Ajak 1 orang untuk berdiskusi 1 menit tentang gambar yang akan ditebak untuk membantu pembuatan *clue* berbahasa Inggris.
- Mainkan *game* dengan menyampaikan *clue*, jika 3 kali gagal menebak, berarti tidak mendapat nilai.
- Begitu selanjutnya secara bergantian antar kelompok, sampai semua pemain bermain.

2) Pilihlah aku (*Let's Play Chase*)

- Siapkan 30 gambar benda.
- Siapkan kotak untuk wadah.
- Mahasiswa memberikan *clue*.
- ketika ada yang tahu itu gambar apa di silahkan untuk mengambil gambar tersebut di kotak.

Sartika Dewi Harahap

- Minta pemain untuk menyebutkan nama benda tersebut dalam bahasa Inggris.
 - Catat nama dan beri *point*.
- 3) Yok kejar kejaran (*Guess me, Who Am I*)
- Siapkan 50 kertas berisi kata benda dalam bahasa Indonesia yang bernomor.
 - Siapkan dadu besar terbuat dari kardus bekas ukir menyerupai dadu.
 - Susun ditengah kelas dari nomor 1 sampai nomor 50.
 - Pilih 2 orang untuk bermain.
 - Persilahkan pemain bermain secara bergantian dan menyebutkan bahasa Inggris kata benda yang mereka pijak sesuai dadu, kemudian minta pemain mendeskripsikan benda tersebut dalam bahasa Inggris.
 - Yang sampai *finish* duluan akan jadi pemenang.

C. Hasil dan Pembahasan

Permainan Edukatif (*Game Based Learning*) merupakan bentuk pembelajaran yang berbasis permainan yang dikemas sedemikian menyenangkan. Hal ini dimaksudkan untuk berbagi pengalaman belajar asik dan anti jenuh pada para pemain-pemain permainan yang dalam hal ini peserta didik yang tergabung pada *English Talent Class*. Sesuatu aktivitas yang sangat mengasyikkan serta merupakan satu metode ataupun media pembelajaran yang ceria. Kegiatan ini dapat meningkatkan keahlian berfikir, bergaul dengan teman sekelas, serta dapat pula di gunakan sebagai sarana alat olah raga yakni kegiatan menggerakkan tubuh.

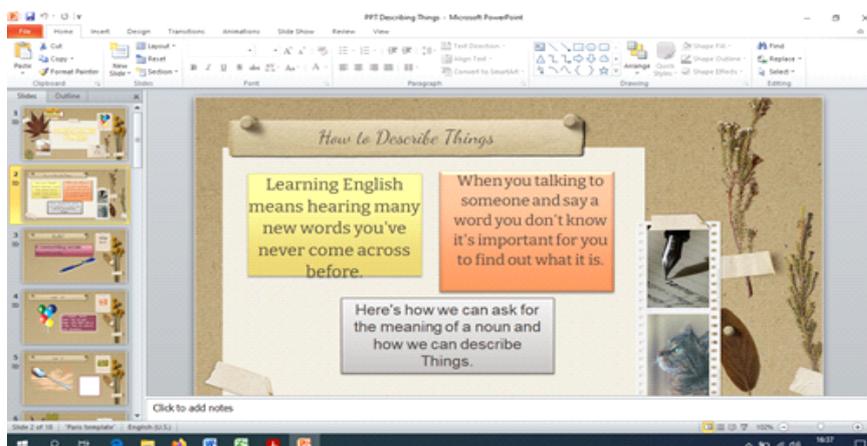


Gambar 1 & 2. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Bersama *English Talent* SMA Negeri 2 Plus Panyabungan

Penyampaian Materi oleh dosen TBI

Diawali dengan Teori *Describing Things* yang disampaikan oleh dosen TBI berupa penjelasan bagaimana mengidentifikasi benda (*Things*) dan bagaimana

memberikan clue ketika mendeskripsikan suatu benda kepada pendengar dalam bahasa Inggris agar mudah ditebak.



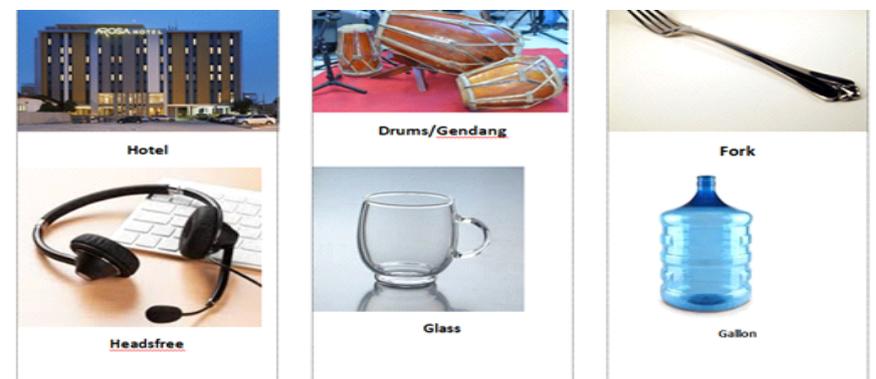
Gambar 3. Power Point Materi Dosen TBI STAIN Mandailing Natal

Dalam upaya mengidentifikasi benda yang ingin dideskripsikan, pemateri memberikan wejangan kepada peserta *English Talent* berupa ciri khas ketika mendeskripsikan suatu benda agar mudah dimengerti si pendengar ketika berbicara yaitu dengan mengidentifikasi dari segi Material (Materi), Color (Warna), Shape (Bentuk), Size (Ukuran), Function (Fungsi), Weight (Berat), Texture (Kelenturan), Cost (Biaya), Age (Usia/Umur) and Opinion (Opini).

Pemateri juga memberikan contoh nyata disertai dengan contoh dan pola kalimat yang benar ketika siswa akan mendeskripsika suatu benda dengan terlebih dahulu mengidentifikasi benda tersebut sesuai dengan ciri khas benda tersebut. Hal-hal ini juga sebagai pembuka agar pada saat *game* berlangsung peserta dalam dengan mudah mengikuti permainan dan lebih mudah menjelaskan kepada teman ataupun lawan dari tim dalam permainan.

Tebak gambar (*Guess the Picture*)

Sebelum menuju sekolah yakni bertemu dengan *English Talent Class*, tim pengabdian kepada Masyarakat telah menyiapkan 20 gambar benda dan juga memberi nama pada masing-masing gambar tersebut.



Gambar 4. Sebagian Gambar *Describing Things Game* Pertama

Setelah tiba dikelas dan materi telah disampaikan, kemudian mahasiswa/i melanjutkan pembelajaran yakni dengan metode *game based learning*. Mahasiswa/i membagi kelas menjadi dua kelompok kemudian memberi kesempatan kepada peserta dalam kelompok untuk berdiskusi penentuan ketua tim dan nama tim. Setelah itu, mahasiswa/i membentuk barisan yang terdiri dari dua kelompok tersebut untuk memulai game yang akan segera dimainkan. Semua aturan bermain disampaikan oleh mahasiswa/i yang bertugas memandu acara.

Setiap pemain dalam tiap kelompok akan berhadap-hadapan dengan tim lainnya. Setelah terpilih ketua kelompok tadi kemudian berdiri diposisi yang paling depan untuk memimpin, diberikan kesempatan untuk suit (penentuan permainan dengan jari) serta diputuskan setelahnya siapa yang bermain lebih dulu. Tim yang kalah diberi kesempatan bermain lebih dulu ketimbang tim yang menang. Untuk fase pertama mahasiswa/i pemandu memilih dua orang untuk bermain pertama di babak pertama.

Pada awal permainan mahasiswa/i mengajak satu orang untuk berdiskusi selama 1 menit tentang gambar yang akan ditebak untuk membantu pembuatan *clue* dalam bahasa Inggris dalam upaya mempermudah mereka ketika menyampaikan *clue* benda yang ada digambar. Permainan dimulai dengan memainkan *game* dengan menyampaikan *clue* yang telah didiskusikan, kesempatan untuk menebak gambar oleh satu pemain adalah tiga kali, jika peserta telah tiga kali gagal menebak, berarti tidak berhak mendapat nilai dan tidak boleh dibantu oleh teman yang lainnya. Begitulah selanjutnya secara bergantian antar kelompok, sampai semua pemain bermain dan permainan selesai. Mahasiswa mencatat semua nilai yang telah diperoleh oleh pemain selama permainan berlangsung.

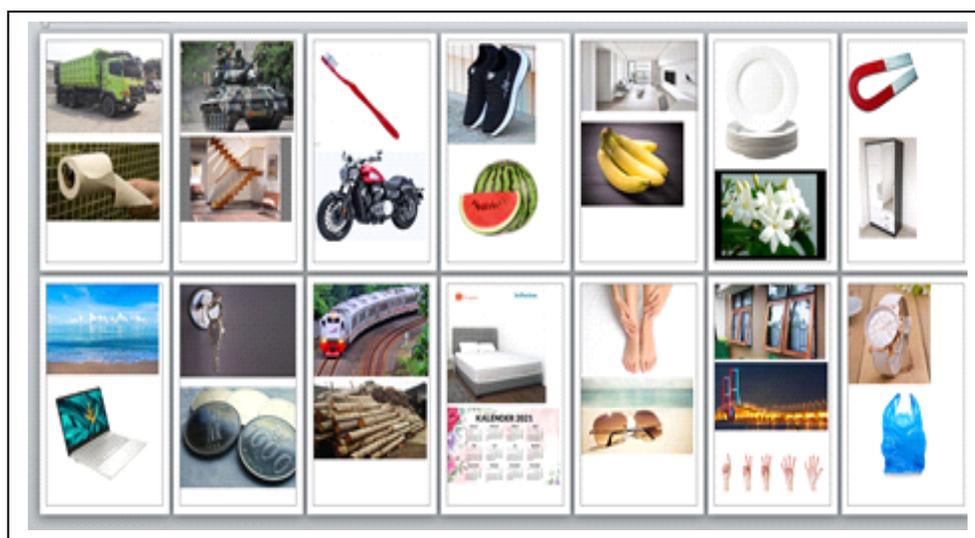


Gambar 5 & 6. Permainan Tebak Gambar
(*Guess the Picture*)

Selama permainan berlangsung peserta *English Talent* tampak sangat antusias dan ceria. Semangat mereka dalam belajar bahasa Inggris dalam bentuk *game* begitu membara. Mahasiswa memanggil salah seorang yang menang dan menanyakan pendapatnya setelah permainan berakhir.

Pilihlah aku (*Let's Play Chase*)

Setelah permainan pertama berakhir, peserta *English Talent* diberi kesempatan untuk beristirahat selama lima menit untuk memulai permainan yang kedua. Tak lama berselang permainan keduanya dimulai dengan mahasiswa pemandu yang berbeda dari permainan pertama.



Gambar 7. Kumpulan Gambar untuk Permainan Kedua “Pilihlah Aku”

Gambar kedua disediakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat sebagai media mempermudah peserta dalam mendeskripsikannya dalam bahasa Inggris. Tim PkM telah menyiapkan 30 gambar benda yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Kemudian tim juga mempersiapkan sebuah kotak/kardus besar untuk wadah dari gambar-gambar tersebut. Pada permainan ini mahasiswa sebagai pemandulah yang bertugas memberikan beberapa *clue* dari gambar yang akan dipilih secara bergantian dari dalam kotak ketika mahasiswa selesai mendengarkan *clue*. Ketika peserta ada yang tahu itu gambar apa yang dimaksud pada *clue*, maka disilahkan untuk mengambil gambar tersebut dari dalam kotak secara cepat dan tidak ada kesempatan kedua.

Kemudian mahasiswa meminta pemain untuk menyebutkan nama benda tersebut dalam bahasa Inggris secara cepat dan tepat. Tetap tidak ada kesempatan kedua dalam permainan ini. Setelah dinyatakan benar maka mahasiswa mencatat nama dan memberi poin untuk jawaban peserta yang benar tersebut untuk nantinya dikumulatikan sebagai pemenang dalam permainan ini. Jika salah dalam menjawab maka tidak akan mendapat nilai dan kembali ketempat duduk semula. Begitu sampai *clue* dan gambar habis secara bergantian



Gambar 8&9. Permainan Kedua yakni Pilihlah Aku

Tidak kalah seru dengan permainan pertama, para peserta juga mengikuti dengan penuh antusias dan bersemangat menebak tanpa ada satu pun *clue* disampaikan dalam bahasa Indonesia. Ini memberikan bukti bahwa game yang mereka ikuti memberikan dampak positif dalam dan kepada segi kegiatan mendengar (*listening*) yang fokus kepada peserta. Mahasiswa juga menyampaikan dengan perlahan dan dengan pelafalan (*pronunciation*) yang mudah diserap oleh para peserta.

Yok kejar kejaran (*Guess me, Who Am I*)

Ini adalah permainan terakhir dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim di *English Talent Class*. Permainan terakhir ini bernama Yok kejar kejaran (*Guess me, Who Am I*).

1 BANDARA	2 NEGARA	3 ZONK (ONE STEP BACK)	4 BURUNG	5 CAHAYA	6 NERAKA	7 OBAT	8 PAKAIAN	9 JILBAB
10 SENDAL	11 PANTAI	12 SAMPAH	13 ZONK (TWO STEPS BACK)	14 BONUS (THREE STEPS FORWARD)	15 TANGGA	16 TAMU	17 TOMBOL	18 URUSAN
19 VAKSIN	20 JARUM	21 WAJAH	22 RAMBUT	23 TANTANGAN	24 SUARA	25 PENGALAMAN	26 ZONK (THREE STEPS BACK)	27 LEHER
28 JERAPAH	29 KABUPATEN	30 JALAN RAYA	31 IBLIS	32 ZONK (FIVE STEPS BACK)	33 BUMI	34 GERBANG	35 HAKIM	36 ZONK (SING A SONG)
37 ENERGI	38 KAMPAK	39 DARURAT	40 CARA	41 BONUS (ONE STEP FORWARD)	42 CABANG	43 AHLI	44 CELANA	45 ZONK (TWO STEPS BACK)
46 BAB	47 CANGKIR	48 DANAU	49 EMAS	50 FOTO				

Gambar 10. Kumpulan Kata-kata Benda dalam Bahasa Inggris untuk Permainan Ketiga

Pertama, untuk permainan ini tim telah menyiapkan 50 kata benda di *print out* pada kertas dalam bahasa Indonesia yang juga diberi nomor 1 sampai 50. Diantara kumpulan kata-kata bernomor tersebut terdapat 'zonk' dan 'bonus' yang menambah

seru permainan ini. Mahasiswa telah menyiapkan dadu besar terbuat dari kardus bekas ukir menyerupai dadu asli untuk menentukan langkah peserta dalam permainan ini. Ketika permainan akan berlangsung maka mahasiswa sebagai pemandu menyusun kertas dari nomor 1 sampai 50 ditengah kelas.

Mahasiswa memilih dua orang pemain dari peserta secara acak untuk bermain secara bergantian. Setelah pemain terpilih bersuit terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama dan kedua dalam permainan ini. Tiap pemain bermain secara bergantian dengan melemparkan dadu dan melihat angka berapa yang tertera. Mahasiswa memerintahkan pemain untuk menyebutkan bahasa Inggris dari kata benda tepat di kotak mereka berdisi sesuai dengan hitungan dari angka dadu yang sudah sama-sama dilihat. Setelah itu pemain diminta pemain mendeskripsikan benda tersebut dalam bahasa Inggris. Permainan terus dilanjutkan sampai garis *finish*. Dalam catatan siapa yang terlebih dahulu sampai akhir akan jadi pemenang.

Gambar 11&12. Permainan ketiga, menyerupai ular tangga



Setelah beberapa pemain selesai bermain, maka peserta yang paling banyak memperoleh nilai tertinggi keluar sebagai pemenang. Selama permainan berlangsung pastinya peserta sangat menikmati permainan dan juga dapat olah raga sedikit sambil berpikir. Permainan ini menjadi permainan favorit dari seluruh rangkaian permainan yang dibawakan oleh tim pengabdian masyarakat dikesempatan ini pada kelas English Talent.

D. Penutup

Simpulan

Berdasarkan dari hari pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan menghasilkan satu pembuktian yang kesekian kalinya bahwa *game based learning* untuk *describing things* adalah sangat berpengaruh terhadap minat dan bakat yang dimiliki siswa/i. Hal ini terlebih lagi pada siswa yang tergabung dalam *English Talent Class* di SMA Negeri 2 Plus Panyabungan. Kegiatan ini membawa dampak yang amat nuansa yang berbeda bagi siswa/i, guru, pembina dan juga tim pengabdian masyarakat dari Prodi Tadris Bahasa Inggris STAIN Mandailing Natal.

Saran

Tulisan ini diperuntukkan bagi guru yang memiliki siswa aktif namun masih merasa kurang optimal dalam penyajian pelajaran atau praktek bahasa Inggris dikelas. Permainan edukatif bisa dijadikan pendekatan atau metode dengan kegiatan-kegiatan positif yang dapat menambah semangat bagi peserta didik. Hasil dari pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris ini dapat kiranya mengoptimalkan pembelajaran diluar jam wajib dikelas.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kepada kepala SMA Negeri 2 Plus Panyabungan, Guru Bahasa Inggris dan Pembina English Talent yang telah memberikan kesempatan kepada dosen untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga sebagai wadah bagi mahasiswa/i program studi Tadris Bahasa Inggris dalam proses belajar sebagai instruktur dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayudia, S. E. & Waluyo, B. (2016). Analisis kesalahan penggunaan bahasa Indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa SMP. *BASASTRA*. 4(1) 34 - 49.
- Brown, D. H. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Pearson Education Company.
- Khoerunissa, T. & dkk. (2022). Meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia dini 5-6 tahun dengan kegiatan mendeskripsikan benda-benda di lingkungan sekolah. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*.
- Kayi, H. (2006). Teaching speaking: Activities to promote speaking in a second language. *The Internet TESL Journal* 12(11).<http://iteslj.org/> being accessed on May 20th, 2009.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Vidianto, I (2020). *Meningkatkan keterampilan menulis descriptive text dengan menggunakan media games adjective word order pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas X Sma Muhammadiyah 10 Surabaya*. Prosiding Nasca: National Simposium dan Conference Ahlimadia
- Wiyanto, A. (2004). *Terampil menulis paragraf*. Grafindo.